ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Un porcentaje pequeño de la población puede experimentar casos de epilepsia si se exponen a ciertos patrones de luz o luces que parpadean. La exposición a ciertos patrones o imágenes de fondo en una pantalla de televisión, o mientras se juega a un videojuego, incluyendo aquellos que se juegan en un ordenador, pueden producir dichos ataques epilépticos en estas personas. Ciertas condiciones pueden llevar a síntomas no detectados previamente de epilepsia, incluso en personas que no presentan un historial de ataques previos. Si usted, o cualquiera de su familia, es epiléptico, consulte a su médico antes de jugar. Si experimenta cualquiera de los siguientes síntomas mientras juega a un videojuego — mareos, alteraciones en la visión, contracciones nerviosas en los ojos o en los músculos, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones — deje INMEDIATAMENTE de jugar y consulte a su médico antes de continuar.

CALIFICACIÓN DE LA ESRB

Este producto ha sido calificado por la Entertainment Software Rating Board. Para recibir más información acerca del sistema de calificación de la ESRB, o para comentar cualquier cosa referente a la idoneidad de la calificación, contacte con la ESRB en el número 1-800-771-3772.

USO DEL COMPACT DISC

- El disco compacto para PC ha sido ideado para su uso con sistema compatibles con IBM que cumplan con los requisitos mínimos especificados en los requisitos del sistema del juego adquirido.
- Evite doblar los discos. No toque, manche o raye su superficie.
- Evite que la luz del sol incida directamente sobre los discos y aléjelo de los radiadores u otras fuentes de calor.
- Haga descansos en caso de llevar muchas horas jugando.
- Guarde siempre el disco en su correspondiente estuche.



Un mensaje especial de CAPCOM ENTERTAINMENT

Gracias por elegir DINO CRISIS 2 para tu ordenador.
En CAPCOM ENTERTAINMENT estamos orgullosos de ofrecerte este nuevo título para tu colección de videojuegos.

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.
475 Oakmead Parkway, Sunnyvale, CA 94085

NÚMERO DE AYUDA DE CAPCOM

Ayudas disponibles:

11-99 00 00- 99 77 66 - 33 33 44 33

0,99 $ por minuto, todo el día. Información pregrabada.
1,35 $ por minuto por recibir asistencia personal de un asesor de juego.
Desde Canadá: 1-900-677-2272 (1,35 $ por minuto).
Es necesario ser mayor de 18 años, o disponer del permiso paterno.
Los asesores de juego están disponibles de lunes a viernes, de 8:30 a 17:00, en horario del Pacífico.
Esta línea de ayuda se proporciona únicamente para los juego producidos por CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.
No se ofrecerán pistas desde nuestra línea de atención al cliente.
Debe disponer de un teléfono de marcación por tonos para poder usar este servicio.

CAPCOM EN LÍNEA

http://www.capcom.com

¡Visita nuestra página web para disfrutar de todos los nuevos productos de CAPCOM o para comprobar las novedades de nuestros juegos en línea!
¡Envíanos un correo electrónico a megamail@capcom.com para recibir asistencia técnica o para saber las novedades de CAPCOM!

ÌNDICE

CONFIGURACIÒN

CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA

SISTEMA OPERATIVO:	Windows® 95, 98, 2000, Me
CPU:	Pentium® 233 (requerido); Pentium® II 350 (recomendado)
RAM:	64 MB (requerido)
Disco duro:	230 MB (instalación estándar)
CD-ROM:	Velocidad 4x o superior
Sonido:	Microsoft® DirectSound
Gráficos:	Microsoft® Direct3D
VRAM:	8 MB (requerido); 16 MB (recomendado)

INSTALACIÓN

1. Introduce el disco de **DINO CRISIS**™ **2** en el lector de CD-ROM.
2. Si no está activada la función de reproducción automática, haz clic en el icono de **SETUP.EXE.**
3. Selecciona una opción de instalación dependiendo del espacio disponible en el disco duro: **COMPACTA** (2 MB), **COMPLETA** (550 MB) o **TIPICA** (310 MB).
4. Haz clic en el botón **INSTALACIÓN** en la pantalla de instalación de **DINO CRISIS 2** para continuar con el proceso.

EJECUTAR EL JUEGO

Tras la instalación, introduce el disco de juego en el lector de CD-ROM. Cuando aparezca la pantalla de **DINO CRISIS 2**, pulsa Intro. Para ejecutar el juego desde el escritorio, haz clic en **INICIO –> PROGRAMAS –> CAPCOM –> DINO2 –> DINO2.**

Nota: Asegúrate de dejar el disco de **DINO CRISIS 2** dentro del lector de CD-ROM mientras juegas.

CONTROLES PREDETERMINADOS

CONTROLES DEL MENÙ

Nota: Puedes cambiar los controles predeterminados en el modo Opciones. Consulta la página 13.

Teclas del cursor	Resaltar una opción o comando
Intro	Confirmar una opción o selección de comando
Esc o B	Cancelar y volver a la pantalla anterior

CONTROLES DEL JUEGO

O o tecla de cursor ⬆	**CORRER** hacia delante
P/I	Correr en círculo en sentido horario/contrahorario (derecha/izquierda)
L o tecla de cursor ⬇	**RETROCEDER** en línea recta
./,	Retroceder en círculo en sentido horario/contrahorario (derecha/izquierda)
D	Giro rápido de 180 grados
;/K o tecla de cursor ⬅ / ➡	**GIRAR** en sentido horario/contrahorario (derecha/izquierda)
B	**PASO LATERAL** en tierra/**PROPULSIÓN** bajo el agua
C, Intro o barra espaciadora	**ACCIÓN** (abrir puerta, recoger/comprobar, trepar/bajar, desplazar Archivo de dinosaurio)
Mayúsculas izquierda (mantener)	**EMPUÑAR** arma
;/K o tecla de cursor ⬅ / ➡	**APUNTAR** a la derecha/a la izquierda (mientras se mantiene pulsada la tecla Mayúsculas izquierda)
C, Intro o barra espaciadora	**DISPARAR** arma principal (mientras se mantiene pulsada la tecla Mayúsculas izquierda)
G	**CAMBIAR** entre tres o más objetivos (mientras se mantiene pulsada la tecla Mayúsculas izquierda)
V	Golpeo **SECUNDARIO** del arma
W	**VER** mapa de área
Z	Pantalla del INVENTARIO/Cancelar película de evento
A/F1	**PAUSA** y acceder al menú de pausa/Continuar partida
F8	Activar pantalla completa/modo Ventana
F9 (dos veces)	Volver a la pantalla inicial del juego/Salir del juego desde la pantalla inicial

ADÉNTRATE EN EL PELIGRO...

Ha pasado un año desde el combate por la supervivencia de Regina contra los dinosaurios y la captura del malvado Dr. Kirk.

A pesar de los peligros, el gobierno ha retomado de forma imprudente la investigación de la Tercera energía. La incauta búsqueda de resultados inmediatos y la negligencia en la toma de precauciones tiene consecuencias predecibles.

Otro "accidente" se avecina.

¡De pronto, una base militar, un centro de investigación y toda una ciudad desaparecen misteriosamente!





Y es ahora cuando comienza una misión especial para rescatar a los supervivientes, desvelar el misterio y recuperar los datos de la investigación perdidos.

Equipado con lo último en artillería pesada, un selecto equipo se dirige hacia lo desconocido: una peligrosa selva de otra época.

Solamente Regina tiene indicios del apasionante desafío prehistórico con el que pronto se encontrará el equipo...

¡Puro terror!

REGINA

PISTA: Regina puede provocar cortocircuitos en algunas puertas bloqueadas con electricidad gracias a su pistola Large Stun. Inténtalo frente a una puerta.



NOMBRE: REGINA
EDAD: 24
ALTURA: 1,74 M
EQUIPO: S.O.R.T.
(SECRET OPERATION RAID TEAM - EQUIPO SECRETO DE OPERACIONES RÁPIDAS)

Experta en operaciones encubiertas, Regina es miembro de una agencia de espionaje que depende directamente del gobierno. Es una superviviente de la misión del año pasado para capturar al Dr. Kirk. Teniendo en cuenta su impresionante rendimiento anterior, la agencia ha confiado de nuevo en ella para esta misión. Su agilidad y aplomo en cualquier situación son sus principales puntos fuertes.

DYLAN

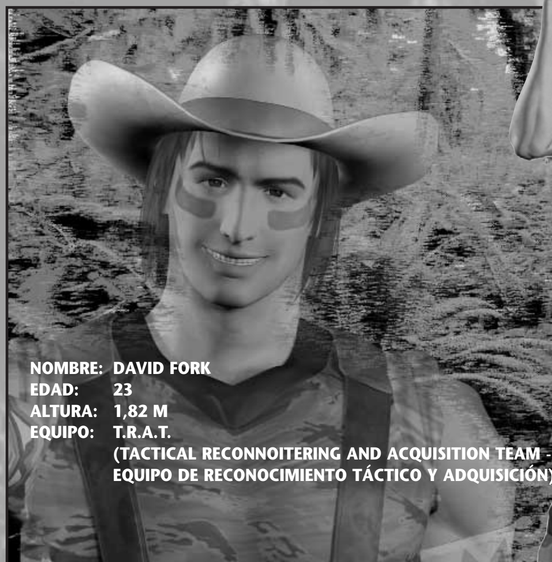
PISTA: Dylan puede cortar hiedra con su Machete. Si te encuentras frente a una puerta cubierta por hiedra, revisa la puerta.



NOMBRE: DYLAN MORTON
EDAD: 25
ALTURA: 1,80 M
EQUIPO: T.R.A.T.
(TACTICAL RECONNOITERING AND ACQUISITION TEAM - EQUIPO DE RECONOCIMIENTO TÁCTICO Y ADQUISICIÓN)

Dylan es un genuino soldado. Es miembro de una fuerza especial de asalto del ejército, y se puede enfrentar a cualquier circunstancia adversa gracias a su fortaleza física y mental. Aunque no es muy ágil, la fortaleza de Dylan le proporciona gran destreza en el manejo de armas pesadas. Descubrirá su destino durante esta misión...

DAVID



NOMBRE: DAVID FORK
EDAD: 23
ALTURA: 1,82 M
EQUIPO: T.R.A.T.
(TACTICAL RECONNOITERING AND ACQUISITION TEAM - EQUIPO DE RECONOCIMIENTO TÁCTICO Y ADQUISICIÓN)



Integrante del equipo de asalto especial de Dylan, el gran sentido del humor de David ante el peligro hace que la moral del equipo se mantenga alta. Como vaquero de fin de semana, lleva siempre su sombrero. Aunque es más débil que Dylan en habilidad de lucha, la simpatía de David por sus amigos es un activo indispensable para el equipo.

AYUDA: Usa varias armas apropiadamente según la situación. Por ejemplo, cuando tu personaje se encuentre rodeado de enemigos, puedes evadir los ataques usando el arma secundaria.

MISTERIOSOS SUPERVIVIENTES



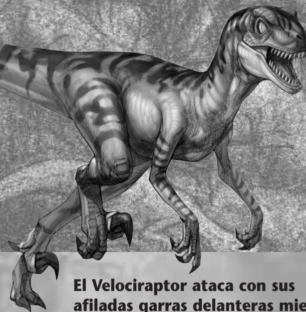
Regina y Dylan han encontrado misteriosos supervivientes en Edward City. Por alguna razón, estos extraños sujetos son hostiles al equipo de rescate y los atacan con insistencia. Poseen una pieza importante para desvelar el rompecabezas de la desaparición de Edward City.

DINOSAURIOS



NOMBRE: ALOSAURIO
TIPO: CARNÍVORO MEDIANO
LONGITUD: 8,5 M
ALTURA: 3 M

Aunque no es tan grande como el Tiranosaurio, el Alosaurio puede atacar con una increíble rapidez a pesar de su tamaño



NOMBRE: VELOCIRAPTOR
TIPO: CARNÍVORO PEQUEÑO
LONGITUD: 4,5 M
ALTURA: 1,8 M

El Velociraptor ataca con sus afiladas garras delanteras mientras maniobra con sus extremidades traseras. Es muy ágil y posee una excelente capacidad de salto.



NOMBRE: TIRANOSAURIO
TIPO: CARNÍVORO GRANDE
LONGITUD: 14,5 M
ALTURA: 5 M

El Tiranosaurio es famoso por ser el carnívoro más poderoso que ha caminado por la faz de la tierra. Caza a otros dinosaurios, usando su enorme cuerpo y aterradores dientes para atacar a su presa.



NOMBRE: PTERANODÓN
TIPO: PTERODÁCTILO
LONGITUD: 3 M
ALTURA: 1 M

El Pterodáctilo más conocido, la envergadura de las alas del Pteranodón puede llegar hasta los 6 metros. El Pteranodón rodea a sus víctimas y ataca en grupo.

COMENZAR EL JUEGO

TU MISIÓN

Introducirte sigilosamente en Edward City, que ha vuelto misteriosamente al periodo cretácico, y completar las dos misiones que se citan más abajo ¡y volver al presente con vida!

- Rescatar a todos los supervivientes de Edward City.
- Asegurar los datos de la investigación acerca de la Tercera energía.

MENÚ PRINCIPAL

En el menú inicial de **DINO CRISIS 2**, usa las teclas de cursor ⬆/⬇ para resaltar un modo en el menú principal, y confírmalo pulsando la tecla Intro.



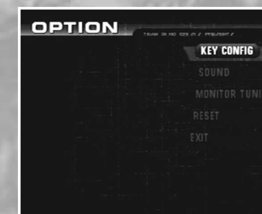
NUEVA PARTIDA Elige **NUEVA PARTIDA** cuando juegues a **DINO CRISIS 2** por vez primera, o para empezar un juego completamente nuevo si ya has jugado antes. El juego dará comienzo desde el inicio una vez que hayas elegido un nivel de dificultad **(NORMAL/DIFÍCIL).**

CARGAR PARTIDA Elige **CARGAR PARTIDA** para reiniciar una partida desde donde la dejaste. En la pantalla Load (cargar), elige un archivo de datos guardados.

OPCIONES Elige **OPCIONES** para configurar varios ajustes de juego. También puedes acceder al modo Opciones durante el juego desde el modo Ayuda. Consulta la página 13 para obtener más detalles.

MODO OPCIONES

Selecciona **OPCIONES** desde el menú principal antes de jugar o desde el menú Ayuda durante el juego. En el menú Opciones, usa las teclas de cursor ⬆/⬇ para resaltar una opción, y luego accede al submenú pulsando Intro. En los submenús, usa las teclas de cursor para seleccionar un ajuste y confirma tu selección pulsando Intro.



CONFIGURACIÓN DE TECLAS Selecciona los ajustes predeterminados de teclado eligiendo **OPERACIÓN A, B** o **C**, respectivamente. Además, puedes activar o desactivar **MODO DE PASO LATERAL** y **AUTO APUNTADO**. Puedes seleccionar **DEFINIR** para ajustar los controles: usa las teclas de cursor ⬆/⬇ para resaltar un control y después pulsa la tecla a la que lo quieras asignar. Después resalta **SÍ**, **NO** o **PREDETERMINADO** y pulsa Intro.

SONIDO Elige entre **MONAURAL** o **ESTÉREO** dependiendo de la configuración de altavoces de tu monitor.

PANTALLA Ajusta la resolución de la pantalla y activa el modo **PANTALLA COMPLETA y VENTANA.**

RESTABLECER Vuelve a la pantalla de inicio y termina la partida actual.

SALIR Vuelve al menú principal o al juego.

ACCIONES BÁSICAS

ATAQUE PRINCIPAL DEL ARMA

Mantén pulsado **EMPUÑAR** para sacar el arma. Con el arma empuñada, pulsa **DISPARAR** para abrir fuego.

- Con el arma empuñada, pulsa la tecla **APUNTAR** para apuntar a la derecha o a la izquierda.
- Con el arma empuñada, pulsa **OBJETIVO** para cambiar entre tres o más objetivos (cuando Autoapuntado está desactivado en el modo Opciones).
- Tu personaje puede moverse mientras empuña el arma, y disparar mientras corre.



ATAQUE SECUNDARIO DEL ARMA

Pulsa **SECUNDARIO** para golpear con un arma secundaria.

- Tu personaje puede usar un arma secundaria incluso cuando empuñas un arma principal, aunque no es válido con todas



COMPROBAR/ABRIR/TREPAR/RECOGER

Acércate a un objeto que quieras comprobar y pulsa **ACCIÓN** para hacerlo. Pulsa también **ACCIÓN** para realizar una de las siguientes opciones:

- Abrir puertas.
- Subir o bajar por escaleras o peldaños.
- Recoger un objeto o archivo.
- Desplazarte por el texto de un archivo de dinosaurio.



GIRAR/GIRO RÁPIDO DE 180 GRADOS

- Pulsa la tecla **GIRAR** para colocarte en posición. Mantén pulsada la tecla para continuar girando.
- Pulsa la tecla de giro rápido de **180** grados para girarte velozmente en la dirección opuesta. Esta acción es especialmente útil cuando quieres alejarte de un enemigo.

PASO LATERAL

- Mantén pulsadas las teclas **ATRÁS** o **GIRAR** y pulsa **PASO LATERAL.**
- Tu personaje se moverá rápidamente hacia atrás o de lado.

Nota: **El MODO PASO LATERAL** debe estar activado en el modo Opciones. Consulta la página 13.

INVENTARIO

Arma principal

Arma secundaria

Vitalidad del personaje

Opciones del inventario

Puntos de extinci n totales



Pulsa **Z** durante el juego para abrir la pantalla Inventario, donde puedes comprobar el estado de tu personaje, equiparte con armas, usar objetos, etc.

Pulsa las teclas de cursor ⬆/⬇ para resaltar una de las cuatro opciones del inventario: **ARMA, OBJETO, ARCHIVO** o **MAPA** y pulsa Intro.

Para volver al juego, pulsa **Esc** o **B**.

ARMA

Cuando escojas **ARMA** en la pantalla del inventario, se mostrarás las siguientes opciones:

ARMA PRINCIPAL El arma con la que estás equipado en ese momento, que se empuña con la mano derecha o con ambas manos.

ARMA SECUNDARIA El arma secundaria con la que estás equipado en ese momento, que se empuña con la mano izquierda.

Resalta cualquiera de las armas con las teclas de cursor ⬆/⬇ y selecciónalas pulsando la tecla Intro.

Cuando se muestre el listado de armas, selecciona una con la que te quieras equipar.

Después, selecciona una de las siguientes opciones:

EQUIPAR Te equipas con el arma.

COMPROBAR Comprueba el arma.

Algunas de las armas necesitan ambas manos para poder equiparte con ellas.

Cuando usas un arma principal a dos manos, no puedes llevar un arma secundaria. Debes estar equipado con un arma principal para volver al juego.

OBJETO

Los objetos rotatorios se encuentran en varias zonas del juego. Para coger uno de estos objetos, acércate a él y pulsa Intro.

Cuando escojas **OBJETO** en la pantalla de inventario, puedes seleccionar una de las siguientes opciones:

RECUPERACIÓN Muestra los objetos recuperados en el inventario. Selecciona un objeto resaltándolo y pulsa Intro. Luego elige SÍ para usarlo.

OBJETO LLAVE Muestra los objetos llave necesarios para avanzar en el juego. Selecciona uno de los objetos llave para que se muestren las siguientes dos opciones de uso:

USAR Usa el objeto resaltado.

COMPROBAR Comprueba el objeto resaltado.

ARCHIVO

Encontrarás diferentes archivos confidenciales durante el juego.

Algunos de ellos contienen pistas ocultas para resolver puzles. Cuando recojas un archivo, irá a tu inventario.

Para leer un archivo, selecciona **ARCHIVO** en la pantalla del inventario, luego selecciona el archivo que quieras revisar.

MAPA

Las áreas que explores se muestran de forma automática. Selecciona MAPA en la pantalla del inventario para verlas.

En el mapa, la ubicación actual de tu personaje se muestra como un punto de mira; las puertas bloqueadas se muestran en color; las puertas que parpadean pueden desbloquearse con una llave de tu inventario, y las áreas con los puntos de guardado están marcadas con una S. Activa las diferentes áreas del mapa pulsando las teclas de cursor ⬆/⬇. Pulsa la tecla Intro para acercar la vista de un mapa, por el que podrás navegar con las teclas de cursor.

PUNTOS DE EXTINCIÓN Y PUNTOS DE BONIFICACIÓN

Consigues puntos de extinción cuando derrotas a un enemigo. Usa estos puntos para adquirir munición y otros objetos necesarios. También puedes ganar los siguientes puntos de bonificación:

BONIFICACIONES POR COMBO Si derrotas a enemigos de forma sucesiva, ganarás puntos Bonificaciones por combo. Por ejemplo, si derrotas a tres Velociraptores en cadena, obtienes 100 puntos + (100 + 40 puntos) + (100 + 60 puntos) = 400 puntos. Una marca de combo se mostrará en pantalla cuando se dé una bonificación por combo.

BONIFICACIÓN POR CONTRAATAQUE Cuando contraataques a un enemigo en el momento en que te ataca, obtienes puntos de bonificación por contraataque y se mostrará una marca de contraataque.

INDEMNE Si derrotas a cinco o más enemigos y no sufres daño alguno antes de abandonar el área, obtendrás puntos de bonificación Indemne.

Cuando abandones un área, la pantalla Resultados muestra el total de los puntos de extinción conseguidos en el área y el número de combos que has realizado en el área. También puedes comprobar tus puntos de extinción actuales en la pantalla del inventario.

PUNTOS DE GUARDADO Y OBJETOS DE COMPRA

En un punto de guardado, marcado con una “S” en el mapa, puedes guardar tus datos del juego. También puedes comprar objetos con los puntos de extinción que hayas conseguido. Selecciona **TIENDA** en el menú Punto de guardado para comprar objetos, y luego selecciona una de las siguientes opciones:

ARMA Compra objetos. Las armas necesitan ser equipadas en la pantalla del inventario antes de que puedas usarlas.

RECUPERACIÓN Compra los objetos que has recuperado, incluyendo botiquines y hemostatos. Consulta la página 19.

CARGADOR Compra munición y cartuchos para incrementar la munición máxima de un arma.

Nota: En algunos puntos de guardado, habrá más opciones disponibles.

Indicador de vitalidad



DAÑO/RECUPERACIÓN

Tu personaje sufre daños cuando le atacan. Observa el indicador de vitalidad en pantalla para comprobar el nivel de daños del personaje. Cuando tu personaje sangra, el indicador de vitalidad se vuelve rojo.

- Usa un botiquín pequeño, mediano o grande para recuperar la vitalidad del personaje en cantidades que varían.
- Si tus heridas sangran provocarán que tu personaje vaya perdiendo vitalidad. Usa un hemostato o un botiquín grande para detener la hemorragia.



FIN DEL JUEGO/CONTINUAR

Cuando la vitalidad de tu personaje se vacíe, éste morirá y el juego terminará. El juego termina asimismo cuando se termine el tiempo en los minijuegos o el personaje secundario muera.

Si la vitalidad de tu personaje llega a cero pero tienes un objeto de resurrección, podrás continuar desde el inicio del área. Cuando se muestre el mensaje “¿Quieres usar la resurrección? SÍ/NO”, escoge **SÍ** para usar ese objeto y continuar. Si escoges **NO**, la partida se terminará.

También puedes usar un objeto de resurrección para recuperar por completo la vitalidad del personaje (del mismo modo que un botiquín completo).

GUARDAR DATOS DEL JUEGO

Puedes guardar tus datos del juego, incluyendo las puntuaciones y los ajustes de las opciones. Cuando consigas determinado número de puntos en el juego, se mostrará la pantalla del menú Punto de guardado. Esta pantalla muestra lo siguiente:

- **UBICACIÓN DEL PUNTO DE GUARDADO**
- **ÁREA**
- **DIFICULTAD**
- **TIEMPO DE JUEGO**
- **NÚMERO DE JUEGOS COMPLETADOS**

Para guardar datos del juego:

1. Usa las teclas de cursor para seleccionar **GUARDAR** en el menú Punto de guardado.
2. Escoge un espacio de guardado que pueda albergar los datos guardados.
3. Cuando se muestre el mensaje "¿Quieres guardar? SÍ/NO", escoge **SÍ** para guardar tus datos del juego.

CREDITS
Diseño del manual: Hanshaw Ink & Image; Marketing: Todd Thorson, Sean Mylett, Bonnie Scott, Robert Johnson y Nate Williams; Servicios creativos: Jennifer Deauville y Marion Clifford; Diseño del embalaje: Michi Morita y Jamie Gibson; RR. PP.: Melinda Mongelluzzo, Matt Atwood y Carrie Root; Agradecimientos especiales a: Tom Shiraiwa, Bill Gardner, Robert Lindsey y al servicio de atención al cliente.

GARANTÍA LIMITADA DE 90 DÍAS
CAPCOM ENTERTAINMENT, INC. ("CAPCOM") garantiza al comprador original que este CD-ROM de CAPCOM estará libre de defectos materiales y de fabricación durante un periodo de 90 días desde la fecha de la compra. Si se produce un defecto cubierto por esta garantía durante este periodo de 90 días, CAPCOM sustituirá el CD-ROM sin cargo adicional alguno.

Para recibir este servicio de garantía:

1. Notifique al departamento de atención al cliente de CAPCOM (CAPCOM Consumer Service Department) cual es el problema que requiere del servicio de garantía llamando al teléfono (408) 774-0400. Nuestro departamento de atención al cliente funciona desde 8:30 a las 17:00, horario del pacífico, de lunes a viernes.
2. Si el técnico del departamento de atención al cliente de CAPCOM no puede resolver el problema por teléfono, le pedirá que devuelva todo el CD-ROM a CAPCOM en un envío pagado por usted y bajo su propio riesgo de daño o entrega.

Recomendamos enviar el CD-ROM mediante correo certificado. Incluya la factura o prueba de compra dentro del periodo de 90 días y mándelo todo a:

CAPCOM
Consumer Service Department
475 Oakmead Parkway
Sunnyvale, CA 94085

Esta garantía no se aplica si el CD-ROM ha sido dañado por negligencia, accidente, uso no razonable, modificación, manipulación u otras causas no relacionadas con la fabricación o los materiales defectuosos.

REPARACIONES TRAS EL FINAL DE LA GARANTÍA
Si el CD-ROM da algún problema tras el periodo de 90 días de garantía, puede contar con el departamento de atención al cliente de CAPCOM (CAPCOM Consumer Service Department) en el número de teléfono especificado anteriormente. Si el técnico del departamento de atención al cliente de CAPCOM no puede resolver el problema por teléfono, puede que le pida que devuelva todo el CD-ROM a CAPCOM en un envío pagado por usted y bajo su propio riesgo de daño o entrega, incluyendo un cheque por valor de 20 $ (solo en fondos EE. UU.), a nombre de CAPCOM.

Recomendamos enviar el CD-ROM por correo certificado. CAPCOM sustituirá el CD-ROM, siempre que se cumplan las condiciones descritas anteriormente. Si los CD-ROM no están disponibles, el producto le será devuelto junto con el pago de 20 $.

LIMITACIONES DE LA GARANTÍA
CUALQUIER GARANTÍA APLICABLE IMPLÍCITA, INCLUYENDO GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD Y ADECUACIÓN A UN PROPÓSITO PARTICULAR, ESTÁN LIMITADAS A UN PERIODO DE NOVENTA (90) DÍAS DESDE LA FECHA DE COMPRA Y ESTÁN SUJETAS A LAS CONDICIONES AQUÍ DESCRITAS. CAPCOM NO SERÁ RESPONSABLE EN NINGÚN CASO DE LOS DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES QUE RESULTEN DEL INCUMPLIMIENTO DE CUALQUIER GARANTÍA EXPRESA O IMPLÍCITA.

Las estipulaciones de esta garantía solo son válidas en los EE. UU. y Canadá. Algunos estados y provincias no permiten limitaciones en la duración de la garantía implícita, ni exclusiones de los daños incidentes o consecuentes, de modo que las limitaciones y exclusiones anteriores podrían no aplicarse en su caso.

Esta garantía le otorga derechos legales específicos, y puede que tenga otros derechos que varían según el estado o provincia.